BIOLOGIA, CULTURA, INVARIANTI

Antonio Caronia

Il gioco delle parentele e delle differenze fra uomo, animale e macchina è antico, ben più antico di Cartesio e della sua semplice, per certi versi geniale soluzione, ma – ahimé – fallace, e creatrice di problemi maggiori di quelli che risolveva. La convinzione di Cartesio che animali e corpi umani fossero assimilabili a macchine (il regno della materia, la *res extensa*), ma che nell'uomo vi fosse una sostanza irriducibile alla materia (il pensiero, la *res cogitans*) era solo apparentemente materialistica, perché reintroduceva in effetti il dualismo platonico fra corpo e anima. E ogni concezione dualistica, per quanto la rigiriamo e la complichiamo, rende in fondo vana ogni antropologia, se per antropologia intendiamo una visione e una "spiegazione" unitaria del fenomeno "uomo". Ormai, se escludiamo qualche corrente fanaticamente religiosa (cristiana o islamica poco importa), nessuno mette più in dubbio il carattere "animale" dell'uomo, il fatto che *Homo Sapiens* abbia una biologia apparentata a quella di altre specie animali (i primati superiori), una biologia, insomma, che fa di noi delle scimmie "sapienti" (come un po' presuntuosamente dice il nome linneiano) o delle scimmie "tecnico-linguistiche", come sarebbe più corretto dire.

In altri termini, un'antropologia che sia "scientifica" (non "scientista", che tenga conto cioè delle acquisizioni della scienza, non che pretenda di dare alla scienza l'esclusiva della conoscenza), un'antropologia scientifica, si diceva, dovrebbe insistere più sulla *continuità* che sulla *discontinuità* fra l'uomo e gli altri animali. La percezione che noi umani abbiamo di noi stessi è viziata dallo strumento che media e complica la nostra visione del mondo, il linguaggio. È indubbio che nessun'altra specie animale su questo pianeta possieda uno strumento neanche lontanamente

simile al nostro, ma ciò non significa che l'origine del linguaggio non sia profondamente e saldamente radicata nella nostra biologia. E non significa neppure che altre specie animali – particolarmente quelle più vicine a noi, cioè i primati, e in una certa misura tutti i mammiferi – non dispongano di strumenti di azione e di strategie di comportamento che hanno anch'essi (in misura certo molto inferiore alla nostra) aspetti di "rappresentazione" e di "autorappresentazione", proprio come il linguaggio. Insomma, è giusto notare l'"unicità" della nostra dotazione biologica, che consiste prevalentemente nella stazione eretta, nel conseguente sviluppo volumetrico del cervello e nella sua impareggiabile complessità; ma è ingiustificato pensare che questo ci collochi in una posizione, non diciamo superiore, ma neppure qualitativamente diversa rispetto alle altre specie animali.

Anche l'uso che noi facciamo di termini ambigui e scientificamente poco determinati, come quello di "intelligenza", contribuisce ad aumentare l'equivoco. E l'equivoco è dato proprio dalla capacità che abbiamo noi umani di far vivere di vita propria le nostre rappresentazioni del mondo, di staccarle da noi, di proiettarle al di fuori di noi, fino a che esse non ci appaiono come se esistessero indipendentemente da noi. E invece, spesso, il nostro dialogo col mondo è solo un dialogo interno al nostro cervello. Un dialogo che non fa che replicare, in un teatro astratto e virtuale, le nostre molto concrete tattiche e strategie di sopravvivenza. L'"intelligenza", che noi crediamo uno strumento molto raffinato di comprensione e interpretazione del mondo, spesso è solo la rappresentazione astratta dei modelli di comportamento che mettiamo in opera per sopravvivere nel nostro "ambiente", cioè nella rete di relazioni che intratteniamo con gli altri membri della nostra specie (quelli che sono più vicini a noi) per assicurarci le condizioni fondamentali che ci fanno vivere: cibo, informazioni, possibilità di riposo e di ricostituzione dell'energia biologica che ci sostenta.

Non c'è quindi nessuna cesura "ontologica" fra natura e cultura. La cultura è semplicemente la nostra biologia. Questa affermazione apre naturalmente molti più problemi di quanti non ne risolva. In primo luogo, se è vero che "la cultura è la nostra

biologia", come mai all'unitarietà della nostra biologia corrispondono culture così diverse, intraducibili, a volte incompatibili tra loro? E poi, se il linguaggio è il nostro marchio distintivo nel regno animale (insieme con la tecnica), quale parte si deve riservare in questo dispositivo all'ereditarietà biologica, quale alle influenze ambientali, quale alla "creatività" culturale? Tutto ciò rimanda quindi, a ben vedere, all'antica questione della "natura umana", cioè a una delle questioni di fondo del pensiero antropologico: esistono davvero delle caratteristiche positive, chiaramente definibili e descrivibili, degli "invarianti" insomma, delle "strutture", da cui siano ricavabili le infinite varietà delle culture umane? O l'unico modo di definire la "natura umana" è la sua indefinita apertura alle più svariate possibilità, la sua indefinibile "potenzialità"? Non è questa la sede, non dico per rispondere a queste domande, ma neppure per impostarle in modo un po' più preciso. E tuttavia esse fanno da sfondo, che ne siamo consapevoli o no, a molte delle nostre attività biologiche e culturali, comprese quelle artistiche.

Una delle qualità più preziose e ragguardevoli della cosiddetta "arte biotech", come di tutta l'arte legata alla biologia, mi pare proprio quella di sottolineare costantemente il nostro legame col mondo animale e con la vita in genere, e di chiamare in causa la nostra responsabilità nei confronti della vita stessa, per il tramite delle tecnologie. E non è un caso che molte delle opere di arte biotech giochino proprio sulle analogie fra i dispositivi della genetica e quelli del linguaggio, naturale o artificiale (informatico). "Esistono strette analogie tra i meccanismi genetici e quelli linguistici di trasmissione dell'informazione, e le implicazioni dei fenomeni linguistici sono importanti per spiegare la natura modulare della mente umana." (1) Due esempi basteranno a illustrare questa tematica.

Il primo è *Microvenus* (1986), la prima opera prodotta con materiale genetico dall'artista/scienziato americano Joe Davis. "In questa opera l'autore manipola una sequenza genomica per codificare al suo interno un messaggio destinato ad una intelligenza extraterrestre. (…) Questo genoma [del batterio *Escherichia coli*] contiene un'icona visiva che rappresenta gli organi genitali femminili e che, per

un'insolita coincidenza, è simile ad un antica runa germanica simbolo della divinità femminile della Terra. L'immagine è stata trasformata in codice elaborandola sotto forma di matrice numerica bidimensionale. Il segno grafico è stato quindi tradotto in sequenza di basi azotate mutuando dall'ambito informatico il metodo di digitalizzazione delle immagini." (2) Il secondo esempio è la famosa *Genesis* (1999-2003) di Eduardo Kac, "un'opera d'arte transgenica che esplora le strette relazioni che intercorrono tra la biologia, i sistemi di credenze, le tecnologie dell'informazione, l'interazione dialogica, l'etica e Internet. L'elemento chiave di questo lavoro è un 'gene d'artista', un gene artificiale creato traducendo in *morse* un versetto della *Genesi* e poi convertendo il codice *morse* in coppie di basi nucleiche di DNA." (3)

L'arte biotech ci mostra come i linguaggi artificiali, semplificando e forzando il linguaggio naturale, possano ricollegare il nostro immaginario agli "invarianti" biologici della specie umana.

NOTE

(1) John Maynard Smith e Eörs Szathmáry, *Le origini della vita. Dalle molecole organiche alla nascita del linguaggio*, Einaudi, Torino 2001, p. 216.
(2) Loretta Borrelli, "Joe Davis e il capitano Achab", *Digimag* 40, http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=1333
(3) Eduardo Kac, "Trasformazione del vivente – mutazione dell'arte" in: *Art Biotech*, a cura di Jens Hauser, ed. it. a cura di P.L. Capucci e F. Torriani, Clueb, Bologna 2007, p. 56.

Didascalie foto:

1. Una classica immagine del filosofo francese René Descartes, alla latina Cartesio.
2. Le colture di *Escherichia Coli* usate nell'opera *Microvenus* (1986) di Joe Davis.
3. *Genesis* di Eduardo Kac (1999-2003).